

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Permulaan teknologi informasi dan komunikasi pada awalnya berguna sebagai media yang mempermudah kegiatan dan pekerjaan manusia agar efisien. Tidak bisa dihindari lagi, bahwa dari masa ke masa teknologi selalu memiliki perkembangan zaman dan akan selalu terus bertambah. Tanpa kita sadari, teknologi saat ini sudah membantu kebutuhan manusia. Dari hal tersebut, terjadi karena sifat manusia yang kompleks, maka dari itu tidak ada satupun manusia yang memiliki kebutuhan yang sama. Seperti halnya dalam dunia *game online* yang menggeser kebutuhan manusia yang berawal dari permainan biasa (secara langsung tatap muka), namun saat ini permainan tersebut tergeser oleh teknologi saat ini. Hanya dengan mengunduh dan memasang aplikasi *game* yang disukai lalu mengajak teman untuk bermain hanya melalui daring (*online*) sehingga tidak memiliki ruang dan waktu yang membatasi untuk mengakses. *Game online* saat ini telah berkembang dengan pesat berdampingan dengan perkembangan dan kemajuan teknologi (Afrianto dalam Febriana, 2012 h.1).

Permulaan perkembangan *game online* di Indonesia terdapat pada tahun 2001 saat *game Nexia* berasal dari Korea dimainkan oleh beberapa masyarakat. Semakin kesini, semakin bermunculan *game online*, seperti DOTA, Counter Strike, Redmoon, Point Blank, AYODANCE, FreeFire dan Playerunknown's Battlegrounds Mobile (PUBGM). Jika di teliti lebih dalam, keuntungan bermain secara *online* lebih unggul daripada *offline*. Dalam permainan *online* memiliki jumlah pemainnya yang tak terbatas dan memiliki kesempatan untuk bertemu dengan pemain lainnya. Dari hal tersebut, fungsi dari internet tidaklah hanya untuk mendapatkan sebuah informasi, namun terdapat fungsi hiburan untuk penggunaanya.

Gambar 1.1 Pertumbuhan pengguna internet di Indonesia pada tahun 2019

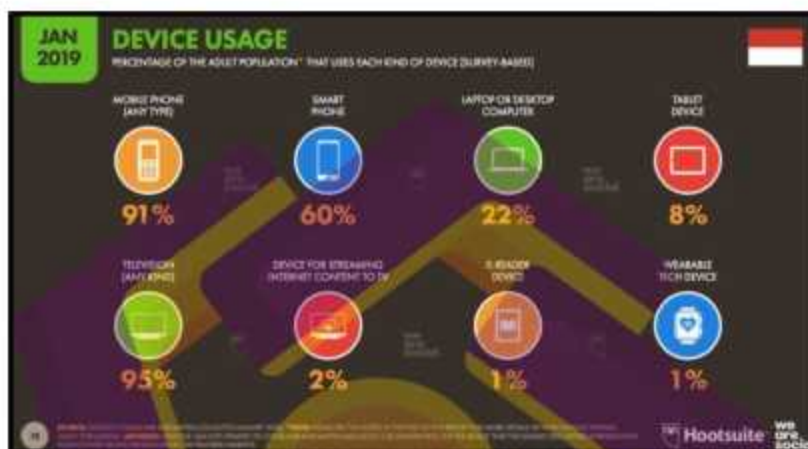


Sumber : BOC Indonesia 2019

Berdasarkan gambar 1.1 tersebut yang telah terpublikasi oleh BOC Indonesia, menunjukkan pengguna jasa internet di Indonesia pada tahun 2019 sejumlah 150 juta penduduk atau 56% dari total populasi sebanyak 268,8 juta penduduk (Statistik dari Hootsuite dan We are social.) (Sumber : BOC Orenzi. 2019. *Statistik Pengguna Digital dan Internet Indonesia 2019*. <https://www.boc.web.id/statistik-pengguna-digital-dan-internet-indonesia-2019/> Diakses 22 Maret 2020, 14.15 WIB)

Dari data tersebut dapat kita simpulkan bahwa internet pada era ini sangat berkembang pesat. Tak hanya untuk memperoleh informasi dari internet dan menggunakannya hanya untuk mengakses media sosial, kemunculan internet juga digunakan sebagai media bermain *online* secara bersama-sama (*multiplayer*) yang disediakan fiturnya oleh pengembang *game online*. Tidak hanya dilakukan menggunakan media internet untuk menikmati *game online*, dapat juga diakses menggunakan LAN (Local Area Network) yang dilakukan dalam satu ruangan.

Gambar 1. 2 Alat akses pengguna Internet di Indonesia pada tahun 2019



Sumber : BOC Indonesia 2019

Berdasarkan gambar 1.2 menunjukkan bahwa pengguna internet yang memakai media *smartphone* 60% sedangkan laptop 22% dan tablet 8%. (Statistik dari Hootsuite dan We are social.) Dari hasil statistik tersebut menunjukkan bahwa orang Indonesia menggunakan *smartphone* untuk mengakses internet sebagai pemenuhan kebutuhannya. Seperti contohnya untuk berbelanja, bermain *game*, dan menunjang beberapa kegiatan dan kebutuhan manusia hanya dengan seenggam tangan. (Sumber : BOC Orenzi. 2019. *Statistik Pengguna Digital dan Internet Indonesia 2019*. <https://www.boc.web.id/statistik-pengguna-digital-dan-internet-indonesia-2019/> Diakses 22 Maret 2020, 14.15 WIB)

Gambar 1. 3 Data pemain mobile game online di Asia Tenggara tahun 2016

Mobile Gamer Share in Select Countries in Southeast Asia, by Demographic, 2016

% of respondents

	Male			Female		
	10-20	21-35	36-50	10-20	21-35	36-50
Indonesia	24%	27%	11%	14%	18%	7%
Thailand	23%	30%	9%	12%	21%	6%
Malaysia	21%	28%	12%	16%	15%	8%
Philippines	20%	30%	11%	12%	20%	7%
Vietnam	18%	29%	15%	9%	17%	12%
Singapore	12%	31%	17%	9%	18%	12%

Note: numbers may not add up to 100% due to rounding

Source: Newzoo, "The GMGC Mobile Games Whitebook," Jan 12, 2017

222091

www.eMarketer.com

Sumber : Daily Social 2016

Menurut hasil riset yang dilakukan oleh lembaga Firma Game Newzoo yang dilansir pada Daily Social (dailysocial.id), pada tahun 2016, pemain *mobile game online* pria di Indonesia yang rentang umur 21-35 tahun sebesar 27% kemudian di urutan kedua rentang umur 10-20 tahun sejumlah 24% dan umur 36-50 tahun sejumlah 11%. Kemudian pemain *mobile game online* wanita rentang umur 21-35 dengan sejumlah 18% kemudian umur 10-20 tahun sejumlah 14% dan terakhir umur 36-50 tahun sejumlah 7%. Dari data tersebut juga, dapat dilihat bahwa pemain *mobile game online* di Indonesia memiliki jumlah persentase tertinggi di Asia Tenggara. Dan dapat disimpulkan juga, pada umur 21-35 tahun merupakan sasaran utama perusahaan *game* karena pada rentang umur tersebut mayoritas adalah pekerja yang memicu untuk selalu membeli *item* dalam *game* yang sering dimainkan dalam *smartphone*. (Sumber : Nabila, Marsya. 2017. *Melirik Potensi Besar Industri "Gaming" di Indonesia*. <https://dailysocial.id/post/melirik-potensi-besar-industri-gaming-di-indonesia>. Diakses 22 Maret 2020, 14.25 WIB)

Gambar 1. 4 Data mobile game online di Indonesia tahun 2019



Sumber : CNBC Indonesia 2019

Grafis diatas merupakan data 5 *game online* android terbaik dan terpopuler yang dilansir oleh CNBC Indonesia (www.cnbcindonesia.com) untuk bermain secara bersama-sama (*multiplayer*). Terlihat bahwa *mobile game online* teratas adalah PUBG Mobile, dilanjut Mobile Legend, Garena Free Fire, Garena AOV, dan CoC. PUBG merupakan *game* kontroversial yang sangat digemari oleh *gamer*. Bermula dari *game* PC pada Maret 2017. Perbedaan dari permainan PUBG versi PC dengan *Mobile* adalah PC merupakan permainan yang berbayar

sedangkan *Mobile* gratis. Untuk perbedaan fungsi, grafis, dan fitur yang disediakan perusahaan *game* tidaklah mencolok. Dari kepopuleran permainan PUBG versi PC, Tencent Games yang merupakan pengembang permainan PUBG Mobile merilis pada Maret 2017. Dalam permainan ini harus bisa bertahan hidup hingga akhir permainan yang bermula harus terjun dari pesawat dan turun mengambil beberapa persenjataan untuk bertahan hidup. Permainan ini dapat dilakukan bersama teman hingga jumlah 4 orang dan dilengkapi *voice chat* untuk memudahkan koordinasi antar anggota. (Sumber : Farras, Bernhart. 2019. *10 Game Online Android Terbaik & Terpopuler Untuk Mabar*. <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20190402144606-37-64321/10-game-online-android-terbaik-terpopuler-untuk-mabar> Diakses 22 Maret 2020, 14.25 WIB)

Menurut Costikyan dan Mulligan (2003) *Game online* bisa dimainkan oleh beberapa pemain yang berbeda dan berbagai tempat sehingga dapat berkoordinasi menggunakan koneksi internet yang serupa dan berbagi di dunia *virtual*. Berdasarkan pengertian *game online*, yaitu salah satu permainan yang terkoneksi dengan internet yang dapat dilakukan oleh bersama teman.

Dengan maraknya *game online* yang sudah terpengaruhi dunia *e-sports* (olah raga elektronik) munculah kegiatan kompetisi di sejumlah permainan *mobile game online*, tidak terkecuali dengan PUBG Mobile. Beberapa kompetisi yang diselenggarakan oleh pihak PUBG Mobile di Indonesia adalah PUBG Mobile Campus Championship (PMCC) dan PUBG Mobile Indonesia National Championship (PINC). Terdapat juga beberapa kompetisi yang diadakan di luar pihak PUBG Mobile, yaitu Dunia Games League yang diadakan oleh Telkomsel. Pada bulan Maret 2019, Mahasiswa AMIKOM berhasil meraih juara PMCC yang diadakan di Jakarta.

Gambar 1.5 Dokumentasi kemenangan tim e-sport Universitas AMIKOM Yogyakarta



Sumber : Fanpage PUBG Moblie 2019

PUBG Mobile Campus Championship (PMCC) diselenggarakan pada 24 Maret 2019. Dengan waktu diselenggarakannya selama dua hari dengan jumlah 8 ronde dengan beberapa map berbeda, tim *e-sport* dari Universitas AMIKOM Yogyakarta berhasil sebagai pemenang dengan total skor 239 dan mendapatkan 3 *chicken dinner* dalam 8 ronde. Tim *e-sport* Universitas AMIKOM Yogyakarta mampu mengalahkan 16 kampus terbaik dari berbagai universitas di Indonesia. (hybrid.co.id) (Sumber : Istianto, Roni. 2019. *Universitas AMIKOM Jogja Berhasil Juara PUBG PMCC 2019*. <https://gamebrott.com/universitas-amikom-jogja-berhasil-juarai-pubg-pmcc-2019> Diakses 22 Maret 2020, 14.25 WIB)

Gambar 1. 6 Leaderboard PMCC 2019

The image shows a screenshot of a digital leaderboard titled "LEADERBOARD" for the PMCC 2019 event. The interface includes logos for "CAMPUS" and "GAMING" at the top left. The main content is a table with columns for "RANK", "NAME", and ten score categories (M1 through M10), followed by a "TOTAL PTS" column. The table lists numerous participants, with the top entries being "MELISSA ALYSSA NURRIZKA" (rank 1) and "PRATIWI ALYSSA NURRIZKA" (rank 2). The background of the screenshot features a large, stylized yellow and purple graphic of a mountain or a stylized letter 'A'.

Sumber : GameBrott 2019

Dari perkembangan teknologi internet tersebut, dapat memicu kebudayaan baru dari segi nilai dan norma yang nantinya akan berdampak pada perilaku seseorang untuk berinteraksi sosial. Terlebih jika terjadi di lingkungan kampus yang mana mahasiswa memiliki latar belakang yang berbeda-beda di setiap daerah asalnya. Sehingga dari perkembangan zaman itulah timbul keinginan untuk mengikuti tren kalau tidak mau dikatakan jadul atau ketinggalan zaman. Hadirnya *game online* disaat perkembangan teknologi yang pesat memberi pengaruh kepada perilaku sosial seorang mahasiswa. Yang mana seharusnya waktu yang digunakan untuk berinteraksi sesama teman atau lingkungan sekitarnya.

Untuk fenomena *game online* ini juga marak adanya penyedia provider internet yang mendukung kegiatan tersebut. Dengan beberapa harga provider yang ditawarkan dengan harga yang relatif terjangkau dan tidak terlalu boros dalam penggunaannya, sehingga memicu untuk seorang pemain *game online* semakin tahan untuk bermain berjam-jam menghabiskan waktunya untuk bermain *game online*.

Terdapat seorang pecandu *game* yang berasal dari Belanda, dia mengaku bahwa dirinya tidak memiliki teman dalam dunia nyata karena waktunya dihabiskan untuk bermain playstation. Hubungannya dengan keluarga juga kacau.

Dia sehari-hari bermain *game* di kamarnya yang dilengkapi 4 buah televisi dan beberapa perangkat *game* yang terbilang lengkap seperti mesin console X-Box 360, Playstation 2, X-Box 1, dan satu unit laptop untuk dirinya bermain *game online*. Dari kegiatan itu, dia merasa bahwa dirinya pencandu *game* selama 17 tahun dan hanya memiliki teman di dunia maya saja. (Ayu, 2011, h. 10-11).

Dengan populernya *game online* yang dilakukan oleh banyak orang menjadi ketergantungan kepada aplikasi *game* tersebut yang bisa menyebabkan sifat baru untuk pemainnya seperti pemarah, selalu berpikir untuk bermain *game* ketika sedang mengerjakan kegiatan lainnya dan menghabiskan waktu yang lama untuk bermain. (kompas.com) (sumber : kompas.com. 2018. *Kecanduan Main Game Bisa Jadi Tanda Gangguan Jiwa*. <https://lifestyle.kompas.com/read/2018/02/20/145928020/kecanduan-main-game-bisa-jadi-tanda-gangguan-jiwa?page=all>. Diakses 14 Oktober 2020, 23.20 WIB).

Keluarga memiliki peranan penting dalam perkembangan anak baik biologis maupun sosial. Peranan orang tua juga memiliki tugas melengkapi dan mempersiapkan anak untuk mendapatkan kehidupan yang baik dengan cara membimbing dan mengarahkan anaknya. Setiap orang tua memiliki peranan untuk membimbing dan mengarahkan anaknya berbeda-beda yang berdasarkan keadaan dan sifat keluarga masing-masing. Namun pada zaman milenial saat ini, orang tua semakin lengah kepada perkembangan anak yang bersamaan berkembangnya teknologi yang sehingga hubungan keharmonisan antara anak dengan orang tua perlahan pudar karena sang anak selalu mengikuti perkembangan zaman sedangkan orang tua tidak terlalu paham dengan teknologi yang terus berjalan.

Dalam penelitian "Komunikasi Interpersonal Orang Tua dengan Anak Pecandu Gadget di Nyamplungan Kecamatan Semampir Surabaya" oleh peneliti Thalitadea Dewi Pangkreggo dengan metodenya kualitatif jenis deskriptif menyimpulkan bahwa terdapat hambatan antara anak dengan orang tua yaitu gangguan personal, gangguan media, gangguan bahasa dan simbol. Terdapat sisi efek positif dan negatif. Efek positif adalah sang anak memahami perkataan orang tuanya untuk berhenti dan mengurangi intensitas penggunaan *gadget*. Kemudian

sisi efek negatifnya adalah sang anak cenderung membalas perkataan orang tuanya ke arah yang negatif atau dikatakan membentak.

Peneliti akan meneliti dengan judul “Pengaruh Intensitas Bermain *Game Online* PUBG M terhadap Komunikasi Interpersonal dengan Orang Tua pada Mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta” yang berdasarkan data yang telah peneliti dapatkan yaitu terdapat prestasi mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta yang memenangkan turnamen PMCC PUBG M yang diselenggarakan pada 24 Maret 2019 dan penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Thalitadea Dewi Pangkerego yang berjudul “Komunikasi Interpersonal Orang Tua dengan Anak Pecandu Gadget di Nyamplungan Kecamatan Semampir Surabaya” menghasilkan penelitian bahwa terdapat efek positif dan negatif.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang sudah dipaparkan bahwa mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta mampu mencapai prestasi dalam turnamen PMCC PUBG M tahun 2019. Sehingga berdasarkan data tersebut, terdapat rumusan masalah yang dirumuskan yaitu “Bagaimana pengaruh intensitas bermain *game online* PUBG M mahasiswa Universitas AMIKOM Yogyakarta terhadap komunikasi interpersonal dengan orang tua”.

1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.3.1 Tujuan

Untuk melihat pengaruh intensitas bermain *game online* PUBG M terhadap komunikasi interpersonal dengan orang tua pada mahasiswa AMIKOM Yogyakarta.

1.3.2 Manfaat Penelitian

1. Teoretis
Penelitian ini dapat memberikan khasanah ilmu pengetahuan terutama dibidang sosial.
2. Praktis

- a. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan untuk memberikan informasi serta pengetahuan tambahan mengenai pentingnya komunikasi interpersonal orang tua dengan pemain *game online*.

b. Bagi Lembaga

Penelitian ini diharapkan guna meningkatkan kualitas lembaga akademis, baik pendidik yang ada dan serta pemerintah.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini digunakan sebagai syarat menyelesaikan studi dan mendapatkan gelar sarjana program studi Ilmu Komunikasi Fakultas Ekonomi dan Sosial.

